

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 BANDAR LAMPUNG**



**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh :

**MAYA PUSPITA SARI  
NPM : 1211100023  
Jurusan: PGMI**

**FAKULTAS TARBIYAH  
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI RADEN  
INTAN LAMPUNG  
1440 H / 2018 M**

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh :

**MAYA PUSPITA SARI  
NPM : 1211100023  
Jurusan: PGMI**

**Pembimbing I : Dr. Siti Patimah, M.Pd  
Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH  
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**



## ABSTRAK

Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran dan penguasaan siswa dalam mata pelajaran IPA. Permasalahan tersebut perlu dicari solusinya yaitu dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan contoh-contoh dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut; melalui penerapan Strategi *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang ada dengan langkah-langkah mereduksi data, mendisplay data, mengtriangulasi data, mendiskusikan dengan teman sejawat, dan menyimpulkan data.

Pada siklus I pertemuan pertama, peserta didik masih belum terbiasa menggunakan strategi *Creative Problem Solving* dilihat dari masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung dengan persentase keberhasilan kreativitas belajar 76,92%. Namun di siklus II peningkatan kreativitas belajar pelajaran IPA semakin terlihat, pada siklus II pertama ini sebagian besar peserta didik sudah tidak pasif lagi karena peserta didik sudah mampu berkomunikasi dengan temannya dan mengutarakan pendapatnya juga mau bekerja sama dalam kelompok dengan mencapai persentase keberhasilan kreativitas belajar mencapai 92,30%. Setelah melakukan aplikasi model, observasi, evaluasi hasil, dan refleksi dalam pembelajaran sebanyak dua siklus, diperoleh data bahwa kreativitas belajar mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kreativitas belajar yang cukup berarti. Untuk mendapatkan data penelitian digunakan lembar observasi siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MIN 4 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan dan siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran ini.

**Kata kunci:** Kreativitas Belajar, Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Jl. Let. Kol H. Endro Suraimin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA  
DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI CREATIVE  
PROBLEM SOLVING PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS V DI MIN 4 BANDAR LAMPUNG**

**Nama : Maya Puspita Sari**  
**NPM : 1211100023**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Dr. Siti Fatimah, M.Pd**  
**NIP. 197211211998032007**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI CREATIVE PROBLEM SOLVING PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **MAYA PUSPITA SARI, NPM. 1211100023.** Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari: Kamis, 16 April 2019.

**TIM DEWAN PENGUJI**

**Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd** (.....)

**Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I** (.....)

**Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd** (.....)

**Penguji Pendamping I : Dr. Siti Patimah, M.Pd** (.....)

**Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hk Chairul Anwar, M. Pd**

**NIP. 19560810 198703 1 001**



## MOTTO

خَيْرُ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أُوتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ (11)

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Al-Mujadilah:11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 441

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta Bapak Ahmad Jamil dan Ibu Sis Mawartini yang telah melahirkan, merawat, memberikan pendidikan yang baik serta selalu mendukung setiap langkah yang dijalani dalam hal positif
2. Adik-adikku tercinta Cindy Veronica dan Ammar Brilliant Ramadhan yang telah memberikan motivasi serta dukungan
3. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Maya Puspita Sari, dilahirkan di Bandarjaya Lampung Tengah pada tanggal 29 Oktober 1994, peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Ahmad Jamil dan Ibu Sis Mawartini.

Pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 7 Bandarjaya dan selesai pada tahun 2006. Kemudian Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Terbanggi Besar Lampung Tengah selesai tahun 2009. Selanjutnya Madrasah Aliyah Negeri 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah selesai tahun 2012. Lalu penulis melanjutkan kuliah S1 di UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dimulai pada semester I TA. 2012/2013.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kepada kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti apa yang di harapkan.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifirianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Siti Patimah, M.Pd selaku Pembimbing I dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Pembimbing II dalam penyusunan Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahannya.
4. Ibu Desi Deria Herawati, M.Pd selaku Kepala MIN 4 Bandar Lampung serta guru yang telah membantu dan member izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

5. Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung atas kesediaannya membantu penulis dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi.
5. Sahabat, teman dan rekan-rekan yang telah memberi bantuan baik petunjuk, semangat atau berupa saran-saran sehingga penulis senantiasa mendapat informasi yang sangat berharga.

Semoga amal baik Bapak, Ibu dan rekan-rakan semua akan diterima oleh Allah SWT dan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, April 2019

Penulis

Maya Puspita Sari

NPM: 1211100023



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERSETUJUAN .....	iii
SURAT PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelelitian .....	10
F. Kegunaan Penelitian .....	11

## BAB II LANDASAN TEORI

A. KajianTeori.....	12
1. Tinjauan Tentang kreativitas Belajar.....	12
a. Pengertian Belajar .....	12
b. Pengertian Kreativitas Belajar.....	15
c. Macam-Macam Kreativitas dalam Belajar .....	17
d. Prinsip yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar .....	20
2. Strategi Pembelajaran CPS.....	22
a. Pengertian Strategi Pembelajaran CPS .....	22
b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran CPS .....	25
c. Kelebihan dan kekurangan Strategi Pembelajaran CPS .....	27
3. Pembelajaran IPA.....	28
a. Pengertian Pembelajaran IPA.....	28
b. Hakikat Pembelajaran IPA.....	31
B. Materi Pembelajaran IPA .....	34
C. Hasil Penelitian yang Relevan .....	36
D. Hipotesis Tindakan .....	40

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian .....	40
1. Pengertian Metode Penelitian .....	40
2. Penelitian Tindakan Kelas .....	41
B. Setting Penelitian Dan Karakteristik Subjek Penelitian ...	45

1. Tempat Penelitian.....	45
2. Waktu Penelitian.....	45
3. Subjek Penelitian.....	46
C. Rencana Tindakan .....	46
1. Siklus I .....	46
2. Siklus II .....	48
D. Alat Pengumpul Data .....	49
E. Indikator Keberhasilan .....	53
F. Analisis Data .....	53

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	55
B. Penggunaan Strategi <i>CPS</i> Pada Pembelajaran .....	57
C. Proses Pembelajaran IPA Dengan Strategi <i>CPS</i> .....	58
D. Peningkatan Kreativitas siswa di Siklus I dan II Dalam Pembelajaran .....	73
E. Pembahasan.....	75

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

1. Data Keaktifan Siswa Didalam Kelas .....	7
2. Data Keaktifan Siswa Didalam Kelas Prasiklus .....	55
3. Data Keaktifan Siswa Didalam Kelas Siklus I .....	63
4. Data Keaktifan Siswa Didalam Kelas Siklus II .....	70
5. Laporan hasil kreativitas belajar peserta didik pada prasiklus, siklus I dan siklus II .....	77
6. Rekapitulasi persentase data kreativitas belajar .....	78



## DAFTAR GAMBAR

1. Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	43
---	----



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).<sup>1</sup>

Proses belajar mengajar berfungsi untuk menyampaikan informasi, pelajaran, pengetahuan kepada siswa. Kenyataan yang ada pada saat ini bahwa dalam hubungan sering terjadi penyimpangan sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak berhasil dan sesuai. Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: ketidaksiapan siswa, kurang minat siswa, kurangnya fasilitas dan infrastruktur pembelajaran. Dari pengertian tersebut, terdapat tiga atribut pokok (ciri utama) belajar, yaitu: proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaan aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan (orang yang sedang belajar itu). Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa, hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional

---

<sup>1</sup> Arief S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan* (Depok: ajawali Pers, 2012), h.12

dalam proses belajar mengajar. Selain itu proses belajar mengajar tidak efektif dikarenakan, sebagian guru belum sepenuhnya menerapkan model-model pembelajaran misalnya model pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang menarik, berlangsung monoton dan membosankan, serta interaksi yang terjadi hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sementara siswanya pasif.

Menurut Djamarah, “metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dahulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar.”<sup>2</sup>

Pembelajaran didalam kelas seharusnya bersifat aktif, kreatif, dan inovatif dari segi guru maupun peserta didik, sehingga menghasilkan kerativitas belajar mengajar didalam kelas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran amat berguna karena akan menyebabkan hubungan antara guru dengan peserta didik ataupun antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Belajar pada hakikatnya bagi manusia adalah wajib. Dengan belajar bisa menjadikan manusia sempurna. Sebagaimana Allah berfirman dalam surah Al-Alaq yang berbunyi:

مَّا الَّذِي ۖ الْاَكْرَمُ وَرَبُّكَ اَقْرَأُ ۚ عَلَقٍ مِّنَ الْاِنْسَنَ خَلَقَ ۖ الَّذِي رَبِّكَ بِاَسْمِ اِقْرَأُ  
يَعْلَمُ لَمْ مَّا الْاِنْسَنَ عَلَّمَ ۖ بِالْقَلَمِ عَلَا

<sup>2</sup> [Http://magister-pendidikan.blogspot.co.id/p/pembelajaran-konvensional.html](http://magister-pendidikan.blogspot.co.id/p/pembelajaran-konvensional.html). (03 februari 2017)

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan uhanmulah yang maha pemurah, Yang mengajarkan (manusia)dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (QS. AL-Alaq: 1-5)<sup>3</sup>

Kreativitas merupakan sebuah komponen penting dan memang perlu. Tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkatan kognitif yang sempit. Aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan materi yang lebih besar. Guru menggunakan respon terhadap kreatifitas untuk membantu anak-anak memahami kompleksitas tentang bagaimana dan mengapa sesuatu itu dibuat. Guru membantu anak didik untuk mengekspresikan gagasan-gagasan dan perasaan anak didik dengan merancah pembelajaran mereka. Guru harus mengerti bahwa skil bahasa yang diperoleh akan membentuk sebuah pondasi yang sangat baik bagi peserta didik.<sup>4</sup>

Kreativitas peserta didik akan berkembang dengan baik atau tidak tergantung dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru seperti penguasaan materi, penguasaan kelas, penggunaan media pembelajaran, penggunaan strategi, dan lain-lain. Ada beberapa faktor yang dapat

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *AL-Quran dan terjemahannya*, (diponegoro, Bandung), 2004, h.479

<sup>4</sup> Florence Beetlestone, *Creative Learning*, (Philadelphia: Open university Press, 1998), h.28-

mempengaruhi kreativitas peserta didik yaitu IQ minat belajar siswa, orangtua, guru, lingkungan rumah dan sekolah.<sup>5</sup>

Pengembangan variasi mengajar yang dilakukan oleh guru pun salah satunya adalah dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam hal ini variasi media pandang, variasi media dengar, maupun variasi media taktil. Dalam pengembangan variasi mengajar tentu saja tidak sembarangan, tetapi ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual, dan mendorong anak didik untuk belajar. Metode mempunyai andil cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar yang berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terpatrit di dalam suatu tujuan.<sup>6</sup>

Agar kegiatan pengajaran dapat merangsang siswa untuk aktif dan kreatif belajar, tentu saja diperlukan lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu upaya kearah itu adalah dengan cara memperhatikan beberapa perinsip penggunaan variasi dalam mengajar. Beberapa prinsip penggunaan ini sangat penting untuk diperhatikan dan betul-betul dihayati guna mendukung

---

<sup>5</sup> Sunarti, “ Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Karya Wisata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok bahasan Menulis Karangan Bebas” *Jurnal*, Vol. 1, No. 1 Juni 2016, h.160

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.3



pelaksanaan tugas mengajar dikelas. Prinsip-prinsip penggunaan variasi mengajar itu adalah sebagai berikut:

- a. Dalam menggunakan keterampilan variasi sebaiknya semua jenis variasi digunakan, selain itu juga harus ada variasi penggunaan komponen untuk tiap jenis variasi. Semua itu untuk mencapai tujuan belajar.
- b. Menggunakan variasi secara lancar dan berkesinambungan, sehingga momen proses belajar mengajar yang utuh tidak rusak, perhatian anak didik dan proses belajar tidak terganggu
- c. Penggunaan komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan oleh guru. Kerena itu memerlukan penggunaan yang luwes, spontan sesuai dengan umpan balik yang diterima dari siswa. Biasanya bentuk umpan balik ada dua yaitu:
  - a) Umpan balik tingkah laku yang menyangkut perhatian dan keterlibatan siswa
  - b) Umpan balik informasi tentang pengetahuan dan pembelajaran.<sup>7</sup>

Guru dapat mengadopsi berbagai pendekatan terhadap pembelajaran yang akan mendorong penyelesaian masalah dan investigasi, membangkitkan keingintahuan alamiah anak-anak dan hasrat mereka untuk belajar. Kegiatan *Problem Solving* atau penyelesaian masalah memberi kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka dan berpikir tentang berbagai macam kemungkinan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> *Ibid*, h.166-167

<sup>8</sup> Florence Beetlestone, *Op.cit*, h.29

Namun pada kenyataannya beberapa sekolah kebanyakan guru didalam proses pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang bervariasi untuk pembelajaran IPA. Inilah yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung. Sehingga timbul kebosanan peserta dan akhirnya semangat belajar berkurang, masih banyak nilai-nilai peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga diperlukannya pengembangan didalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi pelajaran IPA guna menarik minat, kreativitas belajar dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.<sup>9</sup>

IPA adalah mata pelajaran yang mengkoordinasi berbagai disiplin ilmu bidang mata pelajaran seperti biologi, fisika, kimia, geologi, dan antariksa. Bagian inti dalam pembelajaran IPA adalah siswa dapat mengerti keterbatasan pengetahuannya, membangun rasa ingintahu untuk membangkitkan beragam ilmu baru dan akhirnya dapat menerapkan dalam aktivitas sehari-hari berdasarkan pembelajaran yang disampaikan pendidik.<sup>10</sup> Tidak adanya keaktifan belajar dalam diri siswa MIN 4 Bandar Lampung menyebabkan timbulnya beberapa masalah, diantaranya mata pelajaran IPA menjadi kurang menarik bagi siswa, timbulnya kebosanan siswa pada saat pelajaran IPA, terjadi verbalisme pada diri siswa, pelajaran yang diterima siswa tidak

---

<sup>9</sup> Data Prasurvey di MIN 4 Bandar Lampung, 13 februari 2017

<sup>10</sup> Mujakir, "KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR". *Jurnal*, Vol. 3 No.1, 2015, h. 83

bertahan lama, dan pengetahuan materi siswa terhadap materi masih rendah. Respon murid dalam mengikuti pembelajaran kurang baik. Motivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA kurang merespon pemahaman materi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang diberikan guru belum mengaktifkan murid, alat peraga yang kurang dimanfaatkan dan Metode yang kurang sesuai atau monoton.

Berdasarkan hasil survey awal, bahwa tenaga pengajar (guru) khususnya guru IPA masih kurang menggunakan media dan strategi pembelajaran. Persoalan pada media yaitu minimnya media yang disiapkan oleh pihak sekolah, pendidik sangat diharapkan untuk mempunyai kreativitas dalam menggabungkan materi dengan media alam maupun media buatan yang ada. Dibawah ini daftar nama peserta didik dan indikator keberhasilan yang dicapai pada mata pelajaran IPA.

**Tabel I**  
**Data Kreativitas Siswa Didalam Kelas**

No.	Nama	Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar				
		1	2	3	4	5
1.	Abu Umar Abdillah	✓		✓		✓
2.	Ade Cika Alensia	✓			✓	
3	Alfariji		✓		✓	
4.	Aliya Choiyah	✓		✓		
5.	Andika Juliansyah	✓			✓	
6.	Apdil Ridho Harli			✓		

7.	Arini Rahmayanti				✓	✓
8.	Daffa Almeir Athalia	✓				
9	Dewi Kartika		✓		✓	
10.	Echa Dinda Pratiwi	✓				
11	Farel			✓		✓
12.	Fathiya Anggun	✓		✓		
13.	Hendri Saputra	✓		✓		
14.	Lira Permata		✓			
15.	M. Andhika	✓	✓			
16.	M. Putra Zuliansyah	✓		✓	✓	
17.	M. Silva Ridwansyah	✓		✓		
18.	M. Tegar Perdana			✓		
19.	Maisun Nabila	✓				
20.	Maudi Tri Andini		✓			
21.	Putri Cicilia	✓			✓	✓
22.	Satria			✓		
23.	Shaila Diani	✓	✓			
24.	Syafhira	✓	✓		✓	✓
25.	Topan Abdul Hafizzeni		✓		✓	
26.	Tri Indah Retnosari	✓	✓			
	Jumlah	16	9	10	9	5

Keterangan Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar:

- 1 = Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung
- 2 = Menanggapi pertanyaan yang diberikan guru
- 3 = Berani bertanya didalam kelas atau aktif
- 4 = Mampu bekerja kelompok
- 5 = Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan tabel diatas permasalahan yang terjadi adalah peserta didik belum aktif didalam kelas seperti yang ditunjukkan dalam kriteria keberhasilan nomor 1 yaitu “Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung” hanya ada 16 dari 26 siswa yang memenuhi standar tersebut serta hanya ada 5 siswa dari 26 siswa yang memenuhi standar kriteria keberhasilan belajarnomor 5 yaitu “Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.” Ditunjukkan masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria yang ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar didalam kelas tidak berlangsung baik. Dengan kondisi yang seperti ini maka guru mencoba strategi baru dengan menerapkan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Kodisi inilah yang memotivasi penulis untuk mencoba menerapkan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* sehingga diharapkan setelah diterapkannya strategi tersebut dapat berdampak positif terhadap kreativitas belajar peserta didik dan judul yang diajukan adalah “Peningkatan Kreativitas

Belajar IPA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving* kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Memperhatikan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya perolehan kreativitas belajar peserta didik mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas.
2. Model pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan Subjek penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

Kreativitas belajar IPA siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 dalam pokok bahasan perubahan wujud benda.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

Apakah penggunaan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

##### **a. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang peningkatan kreativitas belajar mata pelajaran IPA melalui strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*.

##### **b. Kegunaan Praktis**

##### **1. Bagi Siswa**

Agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta lebih mudah dalam memahami konsep dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

sistematis

## 2. Bagi Guru

Agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi secara logis, praktis dan serta efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

## 3. Bagi Sekolah

Siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah dalam mata pelajaran IPA akan mempengaruhi prestasi siswa khususnya di sekolah dan prestasi di masyarakat pada umumnya.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Tinjauan Tentang Kreativitas Belajar

###### a. Pengertian Belajar

Kreativitas adalah keahlian untuk membuat gabungan baru berdasarkan fakta, atau unsur-unsur yang ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah keterampilan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanaannya adalah pada kapasitas, akurasi, dan keberagaman jawaban. Ketiga, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai keahlian yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan keabsahan dalam berpendapat, serta kemampuan untuk menguraikan suatu gagasan.<sup>11</sup>

Menurut skinner yang kutipan Barlow dalam Muhibbin belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung maju. Berdasarkan eksprimenya, B.F. Skinner percaya bahwa proses penyesuaian tersebut akan mendatangkan hasil yang maksimal apabila ia diberi penguat (*reiforcer*).<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Utami munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2004), h. 47-50

<sup>12</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 64.

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu aktivitas bukan suatu hasil atau tujuan. Perubahan belajar terjadi manakala penguat terus menerus. Dalam penguatan ini hubungan stimulasi dan respon sebagaimana dari proses intersifikasi. Perubahan sikap siswa terbentuk dalam hasil belajar sebagai bentuk respon siswa terhadap dorongan yang diberikan pendidik.

Ahli lain yakni Ahmadi dan Supriyono mengemukakan bahwa secara psikologis belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>13</sup>

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memberikan kesempatan kepada siswa mempelajari apa yang perlu diketahui agar dapat berfikir cerdas, berfikir cepat, cekatan dan mempunyai kemampuan. Pemahaman siswa terhadap suatu materi tentunya berbeda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Dalam teori belajar menunjukkan bahwa seseorang memiliki pendekatan belajar yang berbeda-beda. Pemahaman akan suatu konsep sangat mendukung untuk memahami konsep berikutnya, bahkan dapat disimpulkan bahwa pemahaman suatu konsep menjadi prasyarat untuk memahami konsep berikutnya. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya

---

<sup>13</sup> Hamzah, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 138.

serap siswa. Hal ini nampak rerata hasil belajar siswa yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar).

Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan siswa untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Dalam penerapannya, pendidik diharuskan memiliki berbagai keahlian atau kreativitas mengajar, strategi belajar mengajar yang tepat, dan kemampuan melakukan penilaian secara benar. Kreativitas guru dibutuhkan dalam usaha memberi dorongan kepada peserta didik agar mau belajar sehingga talenta dan ketertarikan siswa terwujud dalam kegiatan belajar. Kreativitas seorang guru dapat terlihat dari cara guru mengaplikasikan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.<sup>14</sup>

Selanjutnya dalam perspektif islam (dalam hal ini), belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini dinyatakan dalam surat Mujadilah ayat 11 yang berbunyi sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Reski Ramadani , St. Hasmiah Mustamin , Ridwan Idris, “Hubungan Antara Kreativitas Guru dan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Bontomaran Nu Kabupaten Gowa”, Jurnal Matematika dan Pembelajaran, Vol 5, No 1, Juni 2017, h. 83

﴿خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أُوتُوا وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ﴾

Artinya:”. . . niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat kepada orang-orang beriman dan berilmu beberapa derajat ” (Q.S.Mujadalah : 11).

Dan adapula Hadits yang berbunyi:

مَنْ خَرَجَ طَلُبَ الْعِلْمَ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يَرْجِعَ

Artinya : ”Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang”. (HR. Turmudzi).

Ilmu dalam hal ini tentu saja tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman<sup>15</sup>.

Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan. Maksudnya, perubahan kegiatan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan beberapa tokoh diatas, maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang merupakan sebagai akibat dari pengalaman atau bekerja atau beraktifitas lainnya.

#### **b. Pengertian Kreativitas Belajar**

<sup>15</sup> Muhibbin Syah , *Op.cit*, *Ibid*, h. 62

Kreativitas diartikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas didefinisikan pula semua cara produktif yang khas dari setiap peserta didik. Maka dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat pokok dalam menguasai suatu pengetahuan dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Untuk itulah pembengunan kreativitas seharusnya diterapkan dari usia dini atau dari Sekolah Dasar.

Kreativitas merupakan kegiatan sehari-hari yang <<berkaitan dengan kegiatan individu atau kelompok dalam suatu masyarakat, jadi dengan menumbuhkan kreativitas diharapkan peserta didik dapat menyelesaikan kesulitan yang dihadapinya secara mandiri atau kelompok. Kreativitas ini tercipta di semua aspek dan kreativitas dapat diajarkan di sekolah-sekolah, karena setiap orang pada dasarnya memiliki kreativitas pada dirinya meskipun dengan kadar yang berbeda-beda. Bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Ciri-ciri kreativitas dapat dilihat dari dua aspek yaitu:

a) Aspek Kognitif. Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kesanggupan berpikir kreatif/divergen. (ciri-ciri aptitude) yaitu:

- (1) keterampilan berpikir lancar (fluency)
- (2) keterampilan berpikir luwes/fleksibel (flexibility)
- (3) keterampilan berpikir orisinal (originality)

(4) keterampilan memperinci (elaboration)

(5) keterampilan menilai (evaluation).

b) Aspek Afektif. Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri nonaptitude) yaitu:

(1) rasa ingin tahu

(2) bersifat imajinatif/fantasi

(3) merasa tertantang oleh kemajemukan

(4) sifat berani mengambil resiko

(5) sifat menghargai

(6) percaya diri

(7) keterbukaan terhadap pengalaman baru

(8) menonjol dalam salah satu bidang seni.

Berdasarkan ciri-ciri di atas maka ada lima bentuk hubungan guru dan siswa di kelas yang dirasa sanggup mengembangkan kemampuan belajar kreatif peserta didik, yaitu:

(1) Menghormati pertanyaan yang tidak biasa

(2) Menghormati ide yang tidak biasa serta imajinatif dari peserta didik

(3) Memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar atas inisiatif dari diri sendiri

(4) Memberi penghargaan kepada peserta didik

(5) Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.<sup>16</sup>

Kreativitas guru merupakan hal penting dalam pembelajaran bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Kreativitas akan muncul apabila dalam pembelajaran oleh guru didukung dengan pemahaman tentang makna belajar dan mengajar.

Pencapaian mutu hasil pendidikan yang layak bukan hanya mendesak pendidik untuk dapat membangun seperangkat peran dan tugas yang diembannya, tetapi juga turut ditetapkan oleh perwujudan gagasan/ide dan perilaku kreatif dalam proses pembelajaran. Tanpa disertai penguasaan kreativitas, kinerja yang diwujudkan oleh pendidik pun cenderung kurang memuaskan serta jauh dari pencapaian kriteria sebagai guru efektif.<sup>17</sup>

Perubahan yang terbentuk dalam proses pembelajaran yang dilihat dalam bentuk pengembangan kemajuan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan daya pikirnya. Selain itu seseorang yang melakukan kegiatan pembelajaran akan terjadi perubahan yang bersentuhan dengan aspek yang mempengaruhi tingkah laku.

### c. Macam-Macam Kreativitas Dalam Belajar

<sup>16</sup> Yesi Budiarti, "PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN IPS", Jurnal, Vol.3.No.1 (2015), h.66-67

<sup>17</sup> Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*, (Jakarta : Bestari Buana Murni, 2010), h. 22-23

Penentuan kelulusan kreativitas belajar siswa harus memperhatikan aspek kognitif dan psikomotor. Sedangkan aspek afektif merupakan penjelasan tambahan mengenai keadaan siswa tentang minat, tingkah laku, kegiatan atau disiplin. Nilai ketiga aspek itu (kognitif, psikomotor, dan afektif) tak dapat dijumlahkan karena dimensi yang diukur berbeda. Guru, orang tua, semua berharap agar setiap siswa dapat lulus dengan nilai maksimal.

Kreativitas guru bukan merupakan sikap dan perilaku yang bersifat fitrah lahiriah seseorang, tetapi sesuatu yang bisa dipelajari. Oleh karenanya sikap pesimistis dalam usaha meningkatkan kreativitas pembelajaran pendidik bukan merupakan sesuatu yang tidak mungkin, sebaliknya optimis bahwa sikap dan perilaku sedemikian rupa dapat dibangun dan dikembangkan oleh pendidik untuk dapat diterapkan didalam kelas.<sup>18</sup>

Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting karena berbagai hal, diantaranya untuk:

- 1) Mewujudkan diri menjadi kebutuhan pokok dalam hidup manusia
- 2) Mencari penyelesaian untuk pemecahan masalah
- 3) Memberikan kepuasan individu
- 4) Meningkatkan mutu hidup.

Sudah sangat jelas bahwa fungsi-fungsi di atas merupakan kebutuhan yang sangat bernilai, karena dalam aktivitas manusia selalu

---

<sup>18</sup> Iskandar Agung, *Op.cit*, h. 4



dihadapkan pada masalah-masalah kehidupan. Oleh karena itu, kreativitas dibutuhkan untuk memecahkan atau memberi solusi atas persoalan-persoalan termasuk di dalam masalah pendidikan.

Berfikir kreatif mengharuskan pendidik untuk lebih terbuka dan divergen, artinya tidak selalu terikat dengan hal-hal yang sudah ada, sehingga memungkinkan sekali untuk dapat menerima perubahan. Guru harus selalu mengembangkan diri untuk berkreasi supaya mempunyai kemampuan yang lebih dalam hal tertentu. Seperti halnya seorang guru yang harus mampu mengembangkan dirinya sendiri untuk dapat berbuat yang lebih baik dalam pembelajaran.

Menurut Rogers bahwa dalam mengembangkan kreativitasnya seorang guru, terdapat sejumlah hal yang perlu diperhatikan:

- a) Guru perlu memberi kepercayaan kepada kelas agar kelas memilih belajar secara terstruktur.
- b) Guru dan siswa membuat kontrak kerja.
- c) Guru perlu menggunakan metode belajar menemukan (*discovery learning*).
- d) Guru perlu menggunakan metode simulasi.
- e) Guru perlu mengadakan latihan kepekaan agar siswa mampu menghayati perasaan dan partisipasi dengan kelompok lain.
- f) Guru harus bertindak sebagai fasilitator belajar.

- g) Guru perlu menggunakan pengejaran berprogram agar tercipta peluang bagi siswa untuk timbulnya kreativitas.<sup>19</sup>

Dalam proses belajar mengajar guru yang kreatif akan dapat mengubah proses belajar menjadi suatu yang menarik dan bermakna bagi peserta didik, karena disajikan dengan penuh variasi dalam mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menjadi dinamitor yang menghantarkan hidup harmonis, sehingga akan bisa menjadi modal bagi ketentraman hidup siswa. Guru juga harus bisa menjadi promotor yang waspada dalam menggali, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan siswa termasuk di dalamnya mengembangkan kecerdasan kognitif siswa.

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam (faktor internal) diri maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Oleh karena itu tingkat minat peserta didik harus dimaknai dalam bentuk kualitatif, misalnya kemauannya tinggi, sedang atau rendah terhadap mata pelajaran tertentu. Penentuan kelulusan harus memperhatikan aspek kognitif dan psikomotorik. Sedangkan aspek afektif merupakan penjelasan tambahan mengenai kondisi peserta didik tentang minat, sikap, kerajinan atau disiplin.

Nilai ketiga aspek itu (kognitif, psikomotor, dan afektif) tak dapat dijumlahkan karena dimensi yang diukur berbeda. Pendidik dan orang tua

---

<sup>19</sup>*Ibid*, h. 25

berharap agar para peserta didik dapat lulus dengan hasil menguasai dari bahan yang diberikan oleh pendidik.

**d. Prinsip-prinsip yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar**

Siswa yang kreatif memiliki kecenderungan untuk tidak cepat puas terhadap suatu penjelasan. Biasanya mereka bersikap skeptik, mempertentangkan ataupun berusaha menilai argumentasi dari suatu penjelasan. Selain itu, siswa yang kreatif memiliki sifat elaboratif: menganalisis detail dari suatu penjelasan atau fenomena yang mereka temukan atau selidiki. Berbagai prinsip belajar siswa dikemukakan oleh para ahli, namun prinsip-prinsip berlaku umum yang mungkin dapat digunakan sebagai acuan antara lain:

- a) Pemberian perhatian dan memotivasi siswa. Dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk dapat merangsang perhatian dan memotivasi belajar siswa.
- b) Keaktifan, yang memandang siswa merupakan makhluk yang aktif yang mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri.
- c) Keterlibatan langsung. Dalam prinsip ini guru perlu mengupayakan agar siswa terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran, baik individual maupun dengan kelompok dengan cara memecahkan masalah (*problem solving*) maupun lainnya.

- d) Pengulangan yang menekankan pentingnya pengulangan untuk melatih berbagai daya yang ada pada diri siswa, yakni daya mengamati, menanggapi, mengingat, merasakan, berpikir, dan lain sebagainya.
- e) Tantangan, dalam prinsip ini guru perlu berupaya memberikan bahan ajar/ materi pelajaran yang dapat menantang dan menimbulkan gairah belajar siswa.
- f) Balikan dan penguatan dalam prinsip ini siswa akan lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.
- g) Perbedaan individual dalam prinsip ini siswa harus dipandang sebagai individual yang unik dan berbeda satu sama lain.

Ketujuh prinsip diatas berimplikasi pada guru untuk memahami dan mengembangkan kreativitas pembelajaran. Dengan mengadopsi pendapat tentang pentingnya pemahaman makna mengajar serta prinsip-prinsip belajar siswa, dikembangkan bentuk model untuk meningkatkan perilaku kreativitas pembelajaran guru.<sup>20</sup>

Berbagai macam karakteristik di atas jarang sekali tampak pada seseorang secara keseluruhan, akan tetapi orang-orang yang kreatif akan lebih banyak memiliki ciri-ciri tersebut. Dari berbagai karakteristik orang yang kreatif dapat disimpulkan bahwa guru yang kreatif cirinya adalah: punya rasa ingin tahu yang dimanfaatkan semaksimal mungkin, mau

---

<sup>20</sup>*Ibid*, hlm. 27-30

bekerja keras, fleksibel, inspiratif, responsif, empatik, penuh inovasi/ gagasan dan daya cipta, menghubungkan ide dan pengalaman yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda.

## **2. Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving***

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Sebagai pihak pendidik, tugas guru adalah sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator belajar, baik secara individual maupun kelompok. Untuk mewujudkan peranan guru tersebut perlunya upaya konkrit untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah. Pemikiran ini mengarah pada perlunya penerapan strategi pembelajaran yang memberi kesempatan luas kepada para siswa untuk berlatih secara kreatif dan belajar secara mandiri, serta mampu melibatkan partisipasi siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Strategi itu sendiri secara umum adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Menurut Sulistyono bahwa “Strategi belajar sebagai tindakan khusus yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah memahami secara

langsung, lebih efektif dan lebih mudah ditransfer ke dalam situasi yang baru”.

Strategi pembelajaran itu menurut Costa “merupakan pola kegiatan pembelajaran berurutan yang diterapkan dari waktu ke waktu dan diarahkan untuk mencapai suatu hasil belajar siswa yang diinginkan”.

Faktor-faktor pembelajaran tersebut adalah keterampilan pendidik dalam pengajaran, pihak yang diberi materi pembelajaran (peserta didik), bahan yang diajarkan (bahan ajar), sistem pembelajaran (strategi, metode, teknik mengajar), sarana dan prasarana belajar, serta sistem penilaian yang diterapkan. Masing-masing faktor tersebut saling mempengaruhi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>21</sup>

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Pemilihan strategi pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antar peserta didik, guru dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mendapatkan dampak yang positif bagi peserta didik.

---

<sup>21</sup>. [http://adebatari.blogspot.co.id/2012/10/normal-0-false-false-false-en-us-x-none\\_8.html](http://adebatari.blogspot.co.id/2012/10/normal-0-false-false-false-en-us-x-none_8.html). (21 september 2016)

Dalam proses belajar mengajar strategi pembelajaran adalah sesuatu yang harus diperhatikan agar sistem pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar serta memiliki dampak yang positif bagi peserta didik. Dengan adanya strategi pembelajaran peserta didik dapat membantu dalam memahami materi yang disampaikan sebagai tujuan pembelajaran. Ada banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperoleh tujuan belajar tersebut, salah satunya yaitu strategi pembelajaran *Creative Problem solving*. Menurut Guilford dalam Sujarwo yang dikutip Suryosubroto kesanggupan berpikir kreatif seseorang dapat dilihat melalui lima macam perilaku, yaitu:

- a. Fluency, kemampuan untuk menciptakan berbagai macam ide
- b. Fleksibility, kemampuan menggunakan bermacam-macam ide dalam mengatasi permasalahan
- c. Originality, kemampuan mengutarakan ide asli
- d. Elaboration, kemampuan menyatakan ide secara terperinci
- e. Sensivity, kepekaan mengungkapkan dan menciptakan ide sebagai respon terhadap suatu kondisi.

Dalam sistem pembelajaran peserta didik haruslah aktif dan menumbuhkan ide kreatifnya dalam mengatasi berbagai macam permasalahan IPA. Dengan adanya strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* ini, peserta didik diharapkan lebih responsif dalam

menyelesaikan permasalahan IPA dan dapat menerapkan ide yang kreatif dalam menyelesaikan persoalan IPA.<sup>22</sup>

**b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Menurut Uno dan Muhamad adapun langkah dari strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*, terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

a. Klasifikasi masalah

Klasifikasi meliputi pemberian penjelasan kepada peserta didik tentang masalah yang diajukan, agar peserta didik dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

b. evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang sesuai untuk memecahkan masalah.

c. Implementasi

Menurut Pepkin dalam uno dan Muhamad pada langkah ini peserta didik menentukan strategi mana yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan solusi dari permasalahan tersebut.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Suryosubrota, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, h.198

<sup>23</sup> Hamzah dan mohamad Nurdin, *Op.cit.*, h.223



Berdasarkan tahapan-tahapan diatas dengan membiasakan peserta didik untuk menggunakan tahapan-tahapan tersebut dalam menyelesaikan persoalan. Secara operasional pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a. pendidik membentuk kelompok dengan jumlah 5-6 peserta didik dalam setiap kelompok.
- b. Pendidik memberikan penjelasan tentang prosedur pembelajaran strategi *Creative Problem Solving*.
- c. Pendidik membangun kondisi problematik dan menjelaskan proses pembelajaran kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal
- d. Peserta didik mengumpulkan soal-soal yang disampaikan oleh pendidik
- e. Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok tersebut untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik
- f. Setiap kelompok bertukar pikiran untuk mendapatkan jawaban dari soal-soal yang telah diberikan peserta didik yang akan dibacakan oleh ketua dari setiap kelompok didepan kelas
- g. Menganalisis penjelasan dalam proses penyelesaian masalah dilakukan dengan diskusi kelas yang didampingi oleh pendidik.

Dalam mencari informasi untuk mengatasi masalah atau menanggapi pertanyaan pendidik, peserta didik diberi kesempatan untuk urun pendapat, baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan

peserta didik, membaca referensi, maupun mendapat pengetahuan dari lapangan.<sup>24</sup>

Pembelajaran yang menerapkan strategi *Creative Problem Solving*, pendidik lebih banyak memposisikan diri sebagai fasilitator yaitu guru membantu menyediakan fasilitas kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai motivator yaitu guru memotivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sebagai dinamisator belajar yaitu guru berusaha memberikan rangsangan dalam mencari, mengumpulkan dan menentukan informasi untuk penyelesaian persoalan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik dan memberikan umpan balik dalam penyelesaian masalah tersebut, baik secara individual maupun secara berkelompok. Guru dikatakan kreatif jika memiliki aspek-aspek berikut:

- (a) Ide baru
- (b) Ide asli (tidak meniru)
- (c) Ide yang merupakan hasil gabungan ide yang sudah ada
- (d) Berbeda dengan yang sudah ada
- (e) Unik
- (f) Dapat diterapkan untuk menyelesaikan persoalan, memudahkan tugas atau dapat mendatangkan hasil lebih baik.

---

<sup>24</sup> Suryosubrota, *Op.cit.*, h.200

**c. Kelebihan Dan Kekurangan Strategi *Creative Problem solving* (CPS)**

Adapun kelebihan dan kekurangan strategi *Creative Problem solving* (CPS), yaitu:

a. kelebihan dari penerapan *Creative Problem Solving* yaitu:

- 1) Meningkatkan cara berfikir kreatif murid
- 2) Adanya umpan balik yang baik antara guru dan murid
- 3) Menuntun murid untuk dapat berfikir kreatif dan kritis.

b. Kelemahan strategi *Creative Problem Solving* diantaranya:

- 1) Guru tidak memiliki pemahaman yang baik melaksanakan strategi *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran karena banyaknya metode pembelajaran yang digunakan
- 2) Jika kurang teliti, maka guru akan mengalami kesulitan memantau kreativitas tiap murid dalam kelompok yang telah dibuat
- 3) penyelesaian masalah dalam kreativitas sulit dibedakan karena keduanya mengharuskan hasil yang baru.

Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru yang merupakan untuk mendidik murid untuk berlatih secara mandiri.<sup>25</sup> Dengan demikian diharapkan tercapainya beberapa hal pada diri peserta didik, antara lain:

---

<sup>25</sup> [http://adebatari.blogspotcom/2012/10/normal-0-false-falsefalse-en-us-x-none\\_8.html](http://adebatari.blogspotcom/2012/10/normal-0-false-falsefalse-en-us-x-none_8.html), (14 Mei 2016)

- (1) Memiliki keberanian dalam mengajukan pertanyaan untuk permasalahan yang belum dipahami
- (2) Mampu mengikuti proses pembelajaran secara benar
- (3) Memiliki kemampuan memilih cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

### **3. Pembelajaran IPA**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari 'science'. Kata 'science' sendiri berasal dari bahasa latin 'scientia' yang berarti saya tahu. Science terdiri dari social (ilmu pengetahuan social) dan natural science (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam pengembangannya science sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi. Menurut H.W Fowler, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan kebendaan dan berdasarkan atas pengamatan.<sup>26</sup>

Adapun Wayhana mengatakan mengatakan bahwa IPA adalah pengetahuan yang tersusun secara rapi dan sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terpaku pada gejala-gejala alam. Perkembangannya dapat ditandai oleh adanya kumpulan fakta dan

---

<sup>26</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, cetakan kedua 2010), h.136

adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah dengan penelitian yang telah dilakukan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan yang secara sistematis tersusun secara rapi, penerapannya secara umum terpaku pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui eksperimen atau penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli yang menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.<sup>27</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD/MI yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Teori-teori pembelajaran IPA diantaranya:

1. Piaget mengemukakan bahwa kemampuan berpikir anak akan berkembang bila dikomunikasikan secara jelas dan cermat yang dapat disajikan berupa grafik, diagram, table, gambar atau bahasa isyarat lainnya. Piaget mengajarkan kita pada suatu kenyataan bahwa seluruh anak mengikuti pola perkembangan yang sama tanpa mempertimbangkan kebudayaan dan kemampuan secara umum.

---

<sup>27</sup> *Ibid*, h.137

2. Brunner mengemukakan bahwa dalam pengejaran keterampilan pembelajaran sains penemuan anak akan menggunakan pikirannya untuk melakukan berbagai konsep atau prinsip. Brunner juga mengatakan bahwa seseorang belajar dan mengembangkan pemikirannya, maka ia telah mengembangkan bakat yang ada pada dirinya untuk berfikir dan setuju bahwa melalui sarana keterampilan proses belajar sains anak akan dapat didukung secara internal membentuk pemikiran atau kemampuan berfikir secara benar.
3. Ausubel berpendapat jika anak belajar melalui penelitian yang ia kerjakan sendiri, maka ia berhasil menemukan cara belajar yang ia butuhkan.<sup>28</sup>

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

---

<sup>28</sup> *Ibid*, h.9

**b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI****a) Pengertian Pembelajaran IPA**

Belajar merupakan kebutuhan pokok yang sangat mendasar bagi setiap individu, karena dengan belajar individu mengalami suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dapat ditunjukkan seperti berubahnya aspek-aspek lainnya. Pendidikan sains telah mengalami pergeseran yang lebih menekankan proses belajar mengajar dengan membuat penelitian yang berfokus pada konsep bahwa dalam kegiatan belajar, seseorang akan melibatkan pemikiran/pengetahuan yang telah dimilikinya. Dalam pendidikan IPA juga telah lama difokuskan agar lebih menekankan pada pembangunan pengetahuan siswa.

Secara khusus fungsi IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
2. Mengembangkan keterampilan, kemampuan, sikap, dan nilai ilmiah
3. Membentuk siswa menjadi warga Negara yang paham akan teknologi dan sains
4. Membekali siswa dengan ilmu sains agar anak mempunyai bekal untuk hidup dimasyarakat dan untuk melanjutkan pendidikan.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h.138

Sebagai ilmu dalam pendidikan yang mempengaruhi kehidupan seseorang, maka pendidikan IPA disekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu, yaitu:

- 1) Memberikan ilmu dan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana bersikap dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Menanamkan sikap hidup secara ilmiah dan mandiri .
- 3) Memberikan keahlian untuk melakukan penelitian atas apa yang ingin diketahuinya.
- 4) Mendidik siswa untuk mengetahui kegunaan suatu benda serta menghargai para ilmuan penemunya.
- 5) Menggunakan ilmu yang telah didapat untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Kardi dan Nur, bahwa hakikat IPA tercermin dalam tujuan pendidikan dan metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian pembelajaran IPA harus dikembangkan disekolah untuk memperluan pengetahuan siswa demi kelancaran kehidupan siswa dimasa yang akan datang, yang dalam konteks pandangan hidup dipandang sebagai suatu ilmu yang dapat membantu seseorang untuk lebih mudah dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Trianto, *Op,Cit*, h.142



#### b. Pembelajaran IPA di SD/MI

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD/MI yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh melalui pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang utama atau inti karena mata pelajaran ini dapat mengembangkan potensi yang ada didalam diri siswa.

Tujuan pembelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa:

1. Mengembangkan rasa ingintahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep sains yang bermanfaat
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Dari fungsi dan tujuan tersebut semakin jelas bahwa hakikat IPA tidak hanya bergantung pada aspek pengetahuan tetapi IPA lebih menekankan pada dimensi nilai ukhrawi, dimana dengan memperhatikan keteraturan di alam semesta akan semakin memperteguh keyakinan akan adanya sebuah kekuatan yang maha dahsyat dan tidak dapat dibantah lagi, yaitu Allah SWT.<sup>31</sup>

## **B. Materi Pembelajaran IPA**

Benda-benda dapat berubah wujud. Benda padat dapat berubah wujud menjadi benda cair ataupun gas, demikian juga sebaliknya. Benda-benda di alam semesta ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Setiap jenis benda mempunyai sifat yang membedakannya dari jenis benda lain. Bahkan sesama benda padat pun mempunyai sifat yang berbeda dari benda padat lain.

Es krim mudah sekali mencair, apalagi jika berada di bawah terik matahari. Saat masih mengeras, es krim merupakan benda padat. Akan tetapi, ketika kena panas, es krim berubah menjadi benda cair. Jika es krim cair itu didinginkan, maka es krim akan mengeras kembali. Perubahan pada benda misalnya dari benda padat menjadi cair dan sebaliknya, disebut juga perubahan wujud.

---

<sup>31</sup> [http:// www.longlifeeducation.com/2010/10/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sd.html](http://www.longlifeeducation.com/2010/10/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sd.html). (21 september 2016.)

### 1) Sifat-Sifat Benda Padat

Bentuk benda padat tidak dipengaruhi wadahnya. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menyaksikan bentuk benda padat berubah. Padahal yang sesungguhnya bentuk benda padat itu tidak mengikuti bentuk wadahnya. Benda padat tidak berubah bentuk jika hanya berpindah tempat. Misalnya saja, kacang goreng yang ada di piring. Demikian juga pensil, penghapus, dan plastisin tidak berubah bentuk jika dimasukkan ke kotak pensil.

Bentuk benda padat dapat diubah. Piring yang jatuh berserakan, kertas sobek, dan kacang tanah yang hancur setelah digerus, adalah contoh dari benda padat yang diubah. Contoh lainnya adalah plastisin, bentuk dari plastisin ini mudah sekali berubah.

### 2) Sifat-sifat Benda Cair

- Bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya. Bentuk minyak goreng dalam botol berubah jika dituang ke penggorengan. Demikian pula dengan air yang dituang ke botol, bentuk air seperti bentuk botol. Hal itu berarti bahwa bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya.
- Bentuk permukaan benda cair yang tenang selalu datar. Bentuk permukaan benda cair yang tenang berbeda dengan bentuk cair yang bergejolak. Hal itu terlihat pada wadah yang tembus pandang, walaupun wadahnya dimiringkan, permukaan benda cair yang tenang tetap datar. Bagaimanapun cara kamu memiringkannya, permukaan benda cair yang tenang selalu datar.

- Benda cair mengalir ke tempat rendah. Hal ini dapat dilihat pada aliran air/selokan yang ada di rumahmu atau bahkan mungkin pada air terjun yang mengalir deras dan jatuh melalui tebing yang curam. Air terjun memberikan pemandangan yang menakjubkan.
- Benda cair menekan ke segala arah. Air mempunyai tekanan. Semakin rendah tekanan air pada tempat itu maka semakin besar. Hal itu dapat dibuktikan dengan membuat air menjadi memancar. Pacaran air dari tempat lebih rendah tampak lebih jauh. Itulah sebabnya tembok dalam bendungan dibuat makin ke bawah makin tebal, hal ini untuk menahan tekanan air yang makin besar di bagian bawah.
- Benda cair meresap melalui celah-celah kecil. Berbagai peristiwa meresapnya benda cair melalui celah-celah kecil terjadi dalam kehidupan sehari-hari itu disebut kapilaritas. Misalnya : minyak tanah meresap pada sumbu kompor atau sumbu lampu tempel.

### 3) Sifat-sifat benda gas

- Benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya. Saat kita meniup balon, kita memasukkan udara ke dalam balon. Semakin kuat kita meniupnya, maka semakin banyak udara yang kita masukkan ke dalam balon. Akibat tiupan itu, balon mengembang. Udara mengisi seluruh ruang dalam balon. Hal ini berarti benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya.

- Benda gas menekan ke segala arah. Balon dan kantong plastik mengembang ke seluruh bagian jika ditiup. Hal ini menunjukkan bahwa udara menekan ke segala arah.
- Benda gas terdapat di segala tempat. Benda gas yang selalu ada di sekitar kita adalah udara. Di semua tempat ada udara. Bahkan wadah yang terlihat kosong pun ternyata berisi udara.

#### 4) Perubahan Wujud Benda Padat, Cair dan Gas

- Perubahan wujud benda padat menjadi benda cair. Tahukah kamu bahwa panas dapat menyebabkan perubahan wujud benda. Hal ini terjadi pada cokelat yang meleleh karena terkena panas tanganmu. Beberapa perubahan wujud benda terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Saat kita mengaduk gula pasir dalam teh panas, terjadi perubahan wujud. Setelah diaduk, butiran gula tidak tampak lagi. Gula pasir tidak hilang, tetapi gula pasir mengalami perubahan wujud disebut mencair
- Perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Contohnya : jika kita memasukkan sekantong air ke dalam freezer, maka air akan berubah menjadi es. Air adalah benda cair, sedangkan es merupakan benda padat. Jadi, benda cair dapat berubah menjadi benda padat. Perubahan wujud ini disebut membeku.
- Perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Contohnya : ialah pada saat kita memasak air. Uap air mudah dilihat saat air panas dituang. Benda cair dapat berubah menjadi benda gas jika dipanaskan. Perubahan benda cair menjadi benda gas disebut menguap.

- Perubahan wujud benda gas menjadi benda cair. Contohnya : tutup gelas digunakan untuk menutup cangkir atau gelas yang berisi minuman panas, kamu akan melihat ada butiran air di situ. Butiran air itu berasal minuman panas yang menguap. Uap minuman bergerak ke atas mengenai tutup gelas. Perubahan wujud benda gas menjadi benda cair disebut mengembun atau kondensasi.
- Perubahan wujud benda padat menjadi benda gas. Perubahan wujud benda padat menjadi benda gas ini disebut menyublim. Contohnya dapat dilihat pada kamper. Kamper merupakan benda padat. Namun jika diletakkan pada udara terbuka, kamper lama-kelamaan akan habis. Kamper berubah menjadi gas yang menyebar di udara.
- Mengkristal adalah Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi padat. Dalam peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Contoh mengkristal adalah pada peristiwa berubahnya uap menjadi salju.

### **C. Hasil Penelitian yang Relevan**

Setelah penulis melakukan penelusuran terhadap skripsi yang sudah ada, sudah ada penelitian yang hampir sama dengan judul yang penulis kaji. Jadi kedudukan penelitian yang akan peneliti lakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya. Untuk menghindari temuan-temuan yang sama, penulis memberikan beberapa contoh penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative Problem Solving*. Diantara judul skripsi yang relevan dengan kajian penelitian skripsi ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurma Yunita (NPM. 1011050079) Mahasiswa dengan jurusan Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung dengan judul “*Pengaruh Strategi Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik Kelas VII MTSN 2 Kotabumi Lampung utara*”. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan strategi Creative Problem Solving dapat meningkatkan aktivitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Hal ini ditandai dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa pada setiap siklus rata-rata aktivitas dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada siklus I sebesar 67,5% dengan kategori aktif, siklus II sebesar 70% dengan kategori aktif.<sup>32</sup> Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap siklusnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yogi Dhebi (NPM. 10100198) Mahasiswa dengan jurusan Matematika universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Strategi Creative Problem Solving Bagi Siswa Kelas IV Semester Ganjil MIN Surakarta 1”. Penerapan strategi *Creative Problem Solving* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelompok dan ketuntasan belajar siswa.

---

<sup>32</sup> Nurma Yunita, *Pengaruh Strategi Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik Kelas VII MTSN 2 Kotabumi Lampung utara* (Bandar Lampung : Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, 2010)

Pada siklus I nilai rata-rata kelompok meningkat menjadi 69,2 dengan ketuntasan belajar 65% (21 dari 32 siswa mencapai KKM), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelompok lebih meningkat menjadi 76,9 dengan ketuntasan belajar sebesar 84% ( 27 dari 32 siswa mencapai KKM).<sup>33</sup> Dalam penelitian kali ini penulis akan melakukan penelitian kepada objek yang tingkat pemahaman lebih rendah yakni pada tingkat atau jenjang Sekolah Dasar kelas IV sebagai objeknya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Setiawan (NPM. 11001100023) Mahasiswa dengan jurusan Matematika universitas Muhammadiyah Metro dengan judul “Peningkatan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving*”. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan model kreatif *Creative Problem Solving* lebih efektif jika dibandingkan dengan model konvensional.<sup>34</sup> Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, peneliti menyarankan hendaknya guru dapat lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga penyampaian pelajaran dapat berlangsung secara efektif.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Melalui penerapan Strategi *Creative Problem Solving*, hipotesis tindakan yang dalam penelitan ini yaitu melalui penerapan Strategi

---

<sup>33</sup> Yogi Dhebi, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Strategi Creative Problem Solving Bagi Siswa Kelas IV Semester Ganjil MIN Surakarta 1* (Bandar Lampung : Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, 2010)

<sup>34</sup> Dwi Setiawan, *Peningkatan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Creative Problem Solving (Metro, Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2011)*



*Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* peserta didik menjadi tidak pasif sehingga menimbulkan gairah belajar.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

##### **A. Jenis Penelitian**

###### **1. Pengertian Metode Penelitian**

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.

Penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan, dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi.<sup>35</sup>

Dari penjelasan di atas kita dapat memahami bahwa metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Secara lebih luas lagi Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk memperoleh data yang kuat, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, dan memecahkan masalah.

###### **2. Penelitian Tindakan Kelas**

Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang dimaksud metode penelitian adalah suatu ilmu tentang cara mendapatkan data melalui

---

<sup>35</sup> Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 1.

kegiatan mengamati suatu subjek. Dengan menggunakan patokan metodologi tertentu untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam hal ini peneliti mengobservasi pembelajaran yang dirancang menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*.

PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakanya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan sikap mawas diri. Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian tindakan kelas ada tiga pengertian yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian adalah suatu aktivitas yang mengamati suatu objek dengan menggunakan peraturan tertentu untuk mendapatkan data yang berguna dalam meningkatkan hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan adalah suatu gerak aktivitas yang dilakukan dengan tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.

- c. Kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari pendidik yang sama pula.<sup>36</sup>

Berdasarkan ketiga pengertian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan didalam kelas dengan tujuan mengamati perubahan sikap, tingkah laku, serta pengetahuan siswa.

Digambarkan sebagai berikut.<sup>37</sup>

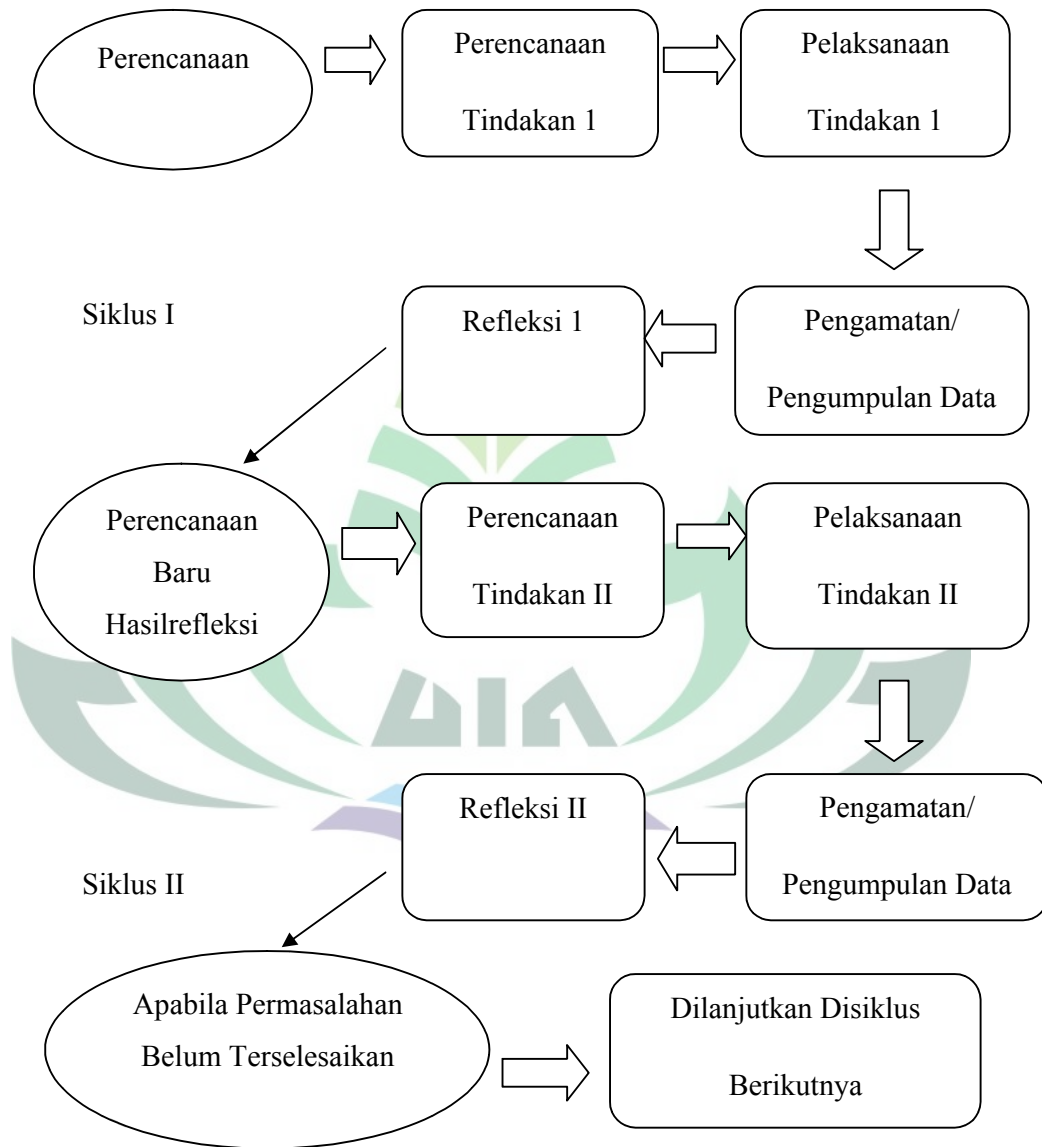


---

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, ( Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007 ), h. 2-4.

<sup>37</sup> *Ibid*, h. 74.

**Gambar 1**  
**Alur Penelitian Tindakan Kelas**



(Desain Suharsimi Arikunto, dalam Kemmis dan Mc Taggart)



Gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Siklus 1

#### a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap penyusunan rancangan ini, peneliti menentukan apasaja yang perlu mendapatkan ketertarikan khusus untuk diamati, lalu membuat instrumen pengamatan untuk membantu mencatat tindakan peserta didik yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari rancangan, yaitu mengenai tindakan kelas. Dalam tahap ini tindakan pendidik harus mengikuti apa yang telah disusun dalam tahap rancangan.

#### c. Tahap Pengamatan Tindakan

Pada tahap ini yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada tahapan ini guru mengamati serta mencatat apa yang terjadi dikelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar mendapatkan data yang akurat untuk diperbaiki disiklus berikutnya.

#### d. Tahap refleksi tindakan

Pada tahap ini data didapatkan dari setiap siklus digabungkan untuk dianalisis, selanjutnya diadakan refleksi terhadap hasil analisis sehingga dapat diketahui ada tidaknya peningkatan kreativitas belajar sebelum tindakan dan sesudah

tindakan. Hasil inilah yang nantinya akan digunakan sebagai data penilaian pelaksanaan siklus selanjutnya.

## 2. Siklus II

Siklus kedua adalah tindakan ulang dari tahapan sebelumnya. Namun diantara siklus pertama dengan kedua selalu mengalami pembetulan. Jadi antara siklus pertama dengan yang kedua tidak akan sama meskipun melalui tahapan yang sama, sesuai dengan tingkat masalah yang ingin diselesaikan dan situasi yang akan ditingkatkan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bertahap sampai penelitian ini dikatakan sukses.

### **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dikelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 bulan September tahun ajaran 2018/2019.

#### 3. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung.

### C. Rencana Tindakan

Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran peserta didik melalui strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* mata pelajaran IPA. Dalam penelitian ini peneliti mempersiapkan dengan menggunakan 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan utama yang ada pada setiap siklus yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi.

Adapun tahapan-tahapan yang akan peneliti terapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Siklus 1

##### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan rencana tindakan dengan menyesuaikan media yang akan diterapkan sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan
- 2) Menyiapkan media pembelajaranyang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa
- 4) Menyiapkan soal evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kreativitas belajar peserta didik.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini pelaksanaan ini berdasarkan pada rancangan pembelajaran yang telah dibuat dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pembelajaran dikelas V sebagai kelas yang telah ditetapkan oleh peneliti dengan menerapkan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* yang disesuaikan dengan RPP.
- 2) Guru menyiapkan media dan mengkondisikan keadaan siswa didalam kelas
- 3) Guru mempersiapkan media yang sesuai dengan materi dan indikator yang ingin dicapai.
- 4) Guru mengajak kepada semua siswa untuk memperhatikan hal penting yang dijelaskan guru.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai penjelasan yang mereka dengar.
- 6) Guru menanyakan kepada murid apasaja yang belum diketahui tentang materi yang sudah dijelaskan
- 7) Pendidik melakukan penjelasan ulang dan menyimpulkan tentang materi yang sudah dijelaskan sebelumnya
- 8) Melaksanakan tes evaluasi pembelajaran untuk memahami sejauh mana taraf pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dijelaskan oleh pendidik.

c. Tahap Pengamatan Tindakan

Pada tahap pengamatan ini observer melakukan pengamatan, pencatatan apa yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung, terutama kepada siswa dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Pada tahap ini akurasi dan ketepatan dalam mencatat sangat dibutuhkan. Pada tahapan ini, selain pengisian lembar observasi guna meyakinkan pengamatan yang dilaksanakan, diperlukan bukti dokumentasi berupa pengambilan gambar jika diperlukan agar dalam penjelasan data dapat lebih jelas dan akurat.

d. Tahap refleksi tindakan

pada tahap ini diperlukannya pengumpulan data untuk melihat hasil apakah adanya peningkatan kreativitas belajar siswa antara sebelum dilaksanakannya tindakan dan sesudah dilaksanakannya kegiatan. Data inilah yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II merupakan cara yang dilakukan untuk penyempurnaan dari siklus I. Pada siklus ini merupakan puncak dari penelitian tindakan kelas ini. Karena menurut peneliti, pada siklus II ini kreativitas belajar siswa akan mengalami kemajuan dan akan mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Adapun tahapan-tahapan pada siklus II ini sama dengan siklus sebelumnya, yaitu:



- 1) Tahapannya merangkum perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi
- 2) Materi pembelajaran yang berkesinambungan
- 3) Diharapkan keaktifan siswa dapat lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

Pada akhir kegiatan pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran *CPS* atau siklus, peneliti memberikan evaluasi pembelajaran yang cocok dengan pokok bahasan yang telah diberikan dengan cara membagikan lembar kerja yaitu soal pilihan ganda dan essay.

#### **D. Alat Pengumpul Data**

Data penelitian ini adalah siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung dengan jumlah 26 siswa, dimana untuk memperoleh data tentang penerapan strategi pembelajaran *creative problem solving* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik maka semua peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian dilibatkan.

Dalam prosedur pengumpulan data, metode yang peneliti gunakan yaitu:

##### **1. Metode Observasi**

Observasi diartikan sebagai peninjauan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>38</sup>

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara terencana mengenai fakta sosial dengan tanda-tanda psikis untuk kemudian dilakukan pendataan. Observasi sebagai alat pengumpulan data dapat

---

<sup>38</sup>*Ibid*, h. 158.

dilakukan secara langsung bisa juga menggunakan daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Menurut proses pelaksanaan kegiatan observasi dan target dilakukanya observasi, dapat dibedakan ke dalam dua bentuk yaitu observasi partisipatif (pengamatan terlibat) dan observasi non partisipatif (pengamatan tidak terlibat).

Pada metode observasi ini peneliti menggunakan observasi non partisipatif, bersifat kolaborator sebab melibatkan orang lain (kolaborator) dalam penelitian, dan bersifat kualitatif karena peneliti berinteraksi dengan subyek penelitian secara alamiah, dalam artian peneliti berjalan sesuai dengan jalanya proses belajar mengajar, yaitu dengan cara mengadakan pengamatan, melakukan pengamatan secara sistematis, dan menarik kesimpulan.

Ada empat metode observasi yang dapat diterapkan, yaitu:

- 1) Observasi terbuka dimulai dengan pemikiran netral, kosong, dan tidak diadakan pengarahannya sebelumnya sehingga pengamat harus berimprovisasi untuk merekam hal-hal penting dalam proses pembelajaran dalam rangka penerapan tindakan perbaikan.
- 2) Observasi terfokus adalah observasi yang dilakukan secara spesifik, yaitu observasi yang diarahkan kepada aspek tertentu dalam tindakan guru atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Observasi terstruktur adalah observasi yang ditandai dengan perekam data yang sederhana, tetapi dengan format lebih rinci.

- 4) Observasi sistematis adalah bentuk observasi yang diarahkan pada pengkategorian bentuk dan jenis data amatan yang disusun secara rinci.

Metode observasi ini peneliti menerapkan metode observasi terfokus yaitu observasi yang dilakukan secara spesifik yang diarahkan kepada aspek tertentu dalam tindakan guru atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, menurut peneliti metode ini tepat digunakan dalam pengumpulan data.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran, peneliti mencari informasi seputar keaktifan anak didalam kelas, kreativitas anak saat mengikuti pembelajaran, metode pembelajaran yang dilakukan, serta hasil belajar siswa. Proses wawancara dibutuhkan peneliti ketika peneliti ingin melakukan penelitian didalam kelas tersebut untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada dikelas tersebut. Dalam melakukan wawancara harus membawa instrumen sebagai pedoman untuk mempersiapkan apa saja yang harus dilakukan dikelas tersebut.

## 3. Metode Tes

Tes adalah metode pengumpulan data yang efisien dalam melakukan penelitian. Metode tes ini diberikan kepada seseorang untuk menetapkan nilai yang didapat dari jawaban-jawaban yang diperoleh serta menetapkan apakah strategi yang telah diterapkan berhasil atau tidak, apakah

memerlukan tindakan lanjutan atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes lisan dan tes tertulis.

Tes lisan adalah tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Tes ini termasuk kelompok tes verbal, yaitu tes soal dan jawabannya menggunakan bahasa lisan. Sedangkan tes tertulis adalah tes yang dibuat oleh guru untuk menilai murid dalam pencapaian hal yang dipelajari. Ada dua bentuk dalam tes tertulis yaitu tes subjektif adalah tes yang pada umumnya berbentuk tes esai yang memerlukan jawaban berupa pembahasan atau uraian kata-kata, yang kedua adalah tes obyektif adalah tes yang berupa pertanyaan-pertanyaan benar atau salah atau tes pilihan ganda atau juga dapat berupa soal menjodohkan.

#### 4. Metode Dokumentasi

Untuk mendapatkan deskripsi dan pemahaman mendalam atas fokus penelitian, para peneliti akan mengumpulkan sejumlah dokumen seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, pekerjaan siswa dan berbagai dokumen yang terkait lainnya. Dokumen-dokumen itu dianalisis untuk memperdalam, dan memperinci temuan penelitian.<sup>39</sup>

#### E. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika ketuntasan seluruh siswa mencapai konsep belajar tuntas atau *mastery learning* yaitu apabila dalam penerapan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan II

---

<sup>39</sup>Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 226.

siklus siswa mampu mengikuti pelajaran IPA dengan baik melalui penggunaan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* maka dapat dikatakan proses pembelajaran tuntas atau berhasil. Adapun indikator keberhasilan kreativitas belajar yaitu memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berangsur, menanggapi pertanyaan yang diberikan guru, berani bertanya didalam kelas atau aktif, mampu bekerja kelompok, dan mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.

#### **F. Analisis Data**

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang diperoleh melalui pengamatan dengan cara memilih data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dari pemilihan data tersebut, kemudian dipaparkan lebih sederhana menjadi paparan yang berurutan berupa paparan data dan akhirnya ditarik kesimpulan dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat, tetapi mengandung pengertian yang luas.<sup>40</sup>

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh data dari hasil tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam

---

<sup>40</sup>*Ibid*, h. 159.



pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>41</sup>

Adapun langkah-langkah pengolahan dan analisis data adalah sebagai berikut:

- a. Reduksi data, yakni menyeleksi data yang dibutuhkan oleh peneliti
- b. Mendeskripsikan data sehingga data yang telah didapat dikelompokkan secara benar untuk mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan yang telah diperoleh saat penelitian
- c. Membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data.

Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa pembelajaran IPA dikelas dengan menggunakan strategi pembelajaran CPS dinyatakan berhasil dilihat dari perkembangan kreativitas siswa dikelas dan meningkat disetiap siklusnya.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>*Ibid*, h. 245.

<sup>42</sup>*Ibid*, h. 247-252.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus, sebanyak dua siklus dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V dengan menggunakan strategi pembelajaran *creative problem solving* tergambar pada laporan hasil pembahasan. Data hasil tes belajar diperoleh dari prasiklus dapat dilihat dari tabel berikut:

**Data Kreativitas Siswa Didalam Kelas**  
**Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Peserta Didik**  
**Kelas V Prasiklus**

No.	Nama	Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar				
		1	2	3	4	5
1.	Abu Umar Abdillah	✓		✓		✓
2.	Ade Cika Alensia	✓			✓	
3	Alfariji		✓		✓	
4.	Aliya Choiyah	✓		✓		
5.	Andika Juliansyah	✓			✓	
6.	Apdil Ridho Harli			✓		
7.	Arini Rahmayanti				✓	✓
8.	Daffa Almeir Athalia	✓				

9	Dewi Kartika		✓		✓	
10.	Echa Dinda Pratiwi	✓				
11	Farel			✓		✓
12.	Fathiya Anggun	✓		✓		
13.	Hendri Saputra	✓		✓		
14.	Lira Permata		✓			
15.	M. Andhika	✓	✓			
16.	M. Putra Zuliansyah	✓		✓	✓	
17.	M. Silva Ridwansyah	✓		✓		
18.	M. Tegar Perdana			✓		
19.	Maisun Nabila	✓				
20.	Maudi Tri Andini		✓			
21.	Putri Cicilia	✓			✓	✓
22.	Satria			✓		
23.	Shaila Diani	✓	✓			
24.	Syahfira	✓	✓		✓	✓
25.	Topan Abdul Hafizzeni		✓		✓	
26.	Tri Indah Retnosari	✓	✓			
	jumlah	16	9	10	9	5

Keterangan Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar:

1 = Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung

2 = Menanggapi pertanyaan yang diberikan guru

3 = Berani bertanya didalam kelas atau aktif

4 = Mampu bekerja kelompok

5 = Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.

## **B. Penggunaan Strategi *Creative Problem Solving* Pada Pembelajaran**

Berdasarkan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas dengan siklus I dan II melalui strategi *Creative Problem Solving*, bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar didalam kelas dalam pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda di kelas V. Peningkatan keaktifan siswa sesuai dengan indikator yang digunakan peneliti yang meliputi siswa aktif bertanya dan aktif mengemukakan gagasan. Sedangkan peningkatan kemampuan bernalar siswa dalam pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda dilihat cukup berkembang pula yang meliputi kemampuan siswa dalam menyajikan pernyataan IPA pada materi perubahan wujud benda dinilai baik secara tertulis, lisan, menunjukkan gambar, serta kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dengan langkah dan jawaban yang tepat, dan dalam menarik kesimpulan.

Sesuai dengan gagasan yang dikemukakan, maka peneliti mengadakan penelitian ini berupa prosedur kerja dalam penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan atau implementasi, pengamatan atau observasi dan refleksi.

### C. Proses Pembelajaran IPA Dengan Strategi *Creative Problem Solving*

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam belajar IPA menggunakan strategi *creative problem solving*. Penelitian ini bertempat di MIN 4 Bandar Lampung, subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Keberhasilan penerapan strategi *creative problem solving* tercapai setelah diterapkannya dua siklus. Penyebab kurangnya cara cara berpikir siswa pada tahap awal sebelum diterapkannya strategi *creative problem solving* adalah siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga hanya ada beberapa orang yang mengerjakan soal yang diberikan guru.

Penerapan penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tindakannya sebagai berikut:

#### 1. siklus pertama dan kedua

##### a. Perencanaan

Dalam perencanaan ini, peneliti merangkai beberapa rencana untuk melaksanakan tindakan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan RPP
- b) Membuat lembar Observasi
- c) Membuat soal uji keterampilan awal yang diberikan sebelum siklus dan evaluasi yang diberikan setiap akhir siklus.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap perencanaan ini adalah menerapkan yang telah direncanakan sebelumnya yaitu:

- a) Sebelum pembelajaran dimulai pendidik menyampaikan materi sesuai dengan RPP yang telah dibuat
- b) Pendidik menerapkan tahap-tahap dalam kegiatan belajar mengajar yang telah ditetapkan. Antara lain guru menjelaskan kepada peserta didik sesuai dengan pokok bahasan, lalu membuat kelompok untuk melakukan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* kepada peserta siswa.
- c) Peneliti melakukan observasi terhadap aktifitas siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung
- d) Guru melakukan penilaian tertulis terhadap peserta didik secara individual untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan latihan soal.

Kegiatan yang harus dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a) Mengucapkan salam
- b) Membaca do'a sebelum belajar
- c) Menjelaskan tema pembelajaran



## 2. Kegiatan inti

- a) Guru menerangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran
- b) Guru menjelaskan materi perubahan wujud benda
- c) Guru memberi contoh apa saja benda yang dapat berubah wujud

## 3. Kegiatan penutup

- a) Memberi pertanyaan seputar materi perubahan wujud benda yang sudah diajarkan
- b) Evaluasi kegiatan hari ini
- c) Salam dan doa pulang.

c. observasi dilakukan pada saat anak sedang aktif belajar didalam kelas yang sedang bekerja kelompok dengan kelompoknya untuk memecahkan suatu masalah. Hasil observasi pada siklus pertama direfleksi dan kemudian dilaksanakan penyempurnaan pada siklus kedua. Pengamatan terhadap penerapan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*. Pengamatan secara terstruktur terhadap kegiatan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan pada saat peserta didik mengerjakan latihan soal berjalan dengan efektif. Serta pengamatan terhadap penerapan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi perubahan wujud benda.

- d. Refleksi meliputi kegiatan analisis, sintetis, penafsiran, menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya.

## 2. Siklus I

Proses penelitian siklus I, tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Tahap siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 10 dan 12 September 2018, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Membuat lembar observasi kegiatan belajar siswa
- b) Membuat RPP mengenai materi yang akan diberikan sesuai dengan Kompetensi Dasar mengenal pentingnya mengetahui sifat dan perubahan wujud benda pada kehidupan sehari-hari
- c) Membuat soal tes evaluasi berupa tes tertulis, hasil tes tertulis ini digunakan untuk melihat nilai rata-rata kreativitas belajar peserta didik.

#### b. Pelaksanaan Tes

Dipertemuan kedua hari Rabu dilaksanakan 12 September 2018 dilaksanakan putaran siklus I, kemudian diakhir pembelajaran peneliti melakukan tes untuk mengetahui apakah siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya strategi pembelajaran CPS. Dalam pelaksanaan tes, masih banyak siswa yang bekerja sama dengan temannya atau berusaha mencontek, kemudian peneliti menegurnya untuk mengerjakan soal tersebut secara individu.

#### c. Skor individu siklus I

Adapun peningkatan nilai yang didapat siswa kelas V setelah dilakukan siklus I proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative problem solving*. Daftar nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel II

## Data Kreativitas Siswa Didalam Kelas

Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Peserta Didik

Kelas V Pada Siklus I

No.	Nama	Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar				
		1	2	3	4	5
1.	Abu Umar Abdillah	✓		✓		✓
2.	Ade Cika Alensia	✓	✓		✓	
3	Alfariji		✓		✓	✓
4.	Aliya Choiyah	✓		✓	✓	
5.	Andika Juliansyah	✓			✓	✓
6.	Apdil Ridho Harli		✓	✓		
7.	Arini Rahmayanti	✓	✓		✓	✓
8.	Daffa Almeir Athalia	✓		✓		✓
9	Dewi Kartika		✓		✓	
10.	Echa Dinda Pratiwi	✓	✓			
11	Farel	✓		✓		✓
12.	Fathiya Anggun	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Hendri Saputra	✓		✓		
14.	Lira Permata		✓		✓	
15.	M. Andhika	✓	✓	✓		
16.	M. Putra Zuliansyah	✓		✓	✓	✓
17.	M. Silva Ridwansyah	✓		✓		
18.	M. Tegar Perdana	✓		✓	✓	

19.	Maisun Nabila	✓		✓		
20.	Maudi Tri Andini		✓			
21.	Putri Cicilia	✓			✓	✓
22.	Satria	✓		✓		
23.	Shaila Diani	✓	✓			
24.	Syahfira	✓	✓	✓	✓	✓
25.	Topan Abdul Hafizzen		✓		✓	
26.	Tri Indah Retnosari	✓	✓	✓		✓
	Jumlah	20	14	15	13	11

Keterangan Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar:

1 = Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung

2 = Menanggapi pertanyaan yang diberikan guru

3 = Berani bertanya didalam kelas atau aktif

4 = Mampu bekerja kelompok

5 = Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan tabel diatas beberapa peserta didik berkembang aktif didalam kelas seperti yang ditunjukkan dalam kriteria keberhasilan nomor 1 yaitu “Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung” ada 20 dari 26 siswa yang memenuhi standar tersebut serta hanya ada 11 siswa dari 26 siswa yang memenuhi standar kriteria keberhasilan belajar nomor 5 yaitu “Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.” Ditunjukkan dari data

tersebut siswa mengalami peningkatan keaktifan dalam proses belajar mengajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*. Tetapi karena masih banyaknya peserta didik yang belum mencukupi standar indikator keberhasilan belajar maka perlu dilaksanakan kembali pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative Problem Solving* guna meningkatkan kembali kreatifitas siswa, semangat belajar, serta nilai siswa.

d. Data dari hasil observasi dan wawancara pada siklus I

Hasil wawancara dan catatan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- a) Pada siklus I hanya ada 8 siswa yang berani bertanya dan hanya 6 siswa yang berani menjawab secara individu.
- b) ketika guru meminta mereka melakukan kerja kelompok, para siswa masih terlihat bingung karena belum memahami cara pembelajaran tersebut.
- c) Waktu pembelajaran perlu diefektifkan lagi
- d) ketika guru menjelaskan materi didepan kelas masih banyak murid yang tidak memperhatikan guru atau masih sibuk mengobrol dengan temannya
- e) Penerapan tes belum berlangsung baik hal ini ditunjukkan dengan masih banyak yang bekerjasama atau mencontek dengan temannya.



e. Refleksi pada siklus I

Peneliti mengamati hasil pelaksanaan tindakan. Dan hasil pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan tujuan perbaikan, maka pada tindakan kedua dilakukan pemantapan tindakan untuk lebih meningkatkan kreativitas belajar siswa dan meyakinkan ketepatan pelaksanaan tindakan. Jika standar kreativitas siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan maka dilakukan tindakan siklus ke II dengan mengamati kekurangan pada tindakan pertama dengan memperhatikan saran dari observer atau pengamat.

**2. Siklus II**

a. Perencanaan

perencanaan yang dilakukan pada siklus II sebenarnya sama saja dengan perencanaan pada saat siklus I, semuanya direncanakan untuk meningkatkan kreativitas belajar anak didalam kelas. Adapun persiapan yang harus dilakukan antara lain:

- a) Membuat lembar observasi, yang terdiri dari lembar observasi aktivitas belajar peserta didik.
- b) Membuat RPP tentang materi yang akan diberikan sesuai dengan Kompetensi Dasar pentingnya mengetahui sifat dan perubahan wujud benda pada kehidupan sehari-hari

- c) Membuat soal tes evaluasi berupa tes tertulis, hasil tes tertulis ini digunakan untuk melihat keberhasilan atau peningkatan kreativitas belajar siswa didalam kelas.

b. Pelaksanaan tindakan siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada 13 dan 14 September 2018. Peneliti melakukan tindakan dengan melakukan pembelajaran kepada siswa antara lain:

- a) Peneiti menyampaikan materi tentang perubahan wujud benda
- b) Peneiti memberi pertanyaan secara lisan kepada siswa mengenai materi yang telah diajarkan
- c) Peneiti membentuk kelompok siswa secara homogen berjumlah 5-6 siswa yang setiap kelompok memiliki ketua
- d) Peneiti memberikan pertanyaan berbeda kepada setiap kelompok dan peneliti member waktu kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan
- e) Peneliti meminta setiap ketua kelompok untuk maju ke depan kelas untuk membacakan hasil dari diskusi dengan teman-teman kelompoknya.

### c. Observasi dan evaluasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan tindakan berlangsung yaitu saat peserta didik mengerjakan tugas secara berkelompok guru menilai anak berdasarkan indikator yang telah disiapkan. Pada tahapan ini siswa terlihat lebih berkembang dalam keaktifan belajar didalam kelas, dilihat dari anak yang bisa menanggapi pertanyaan yang diberikan guru, bisa menjawab pertanyaan dengan benar, serta dapat bekerja kelompok dengan baik.

- Pengawasan secara tersusun kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung dan pada saat siswa mengerjakan latihan soal berjalan dengan efektif.
- Pengawasan terhadap pengaplikasian strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi perubahan wujud benda.

### d. Refleksi

Pada tahap akhir dalam proses siklus II yaitu refleksi, ini bertujuan untuk merefleksikan hasil dari kegiatan selama proses belajar mengajar dan penemuan-penemuan yang tercatat pada saat pengamatan, baik hambatan, masalah dan lain sebagainya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, selama proses pembelajaran siklus II, hal-hal yang telah diperbaiki adalah sebagai berikut:

- a) Siswa mulai aktif mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat.
- b) Pemahaman dan kemampuan siswa terhadap pembelajaran dengan strategi *Creative Problem Solving* sudah cukup baik.
- c) Siswa sudah dapat membuat pertanyaan yang bervariasi dan berkualitas meskipun masih menggunakan bahasa sederhana.

Karena siswa sudah memenuhi standar keberhasilan kreativitas belajar maka tidak dibutuhkan perbaikan pada siklus berikutnya. Dibawah ini daftar nama peserta didik dan kreativitas belajar yang dicapai setelah dilakukan siklus II:

**Tabel III**  
**Data Kreativitas Siswa Didalam Kelas**  
**Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Peserta Didik Kelas V**  
**Pada Siklus II**

No.	Nama	Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar				
		1	2	3	4	5
1.	Abu Umar Abdillah	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Ade Cika Alensia	✓	✓	✓	✓	✓
3	Alfariji	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Aliya Choiyah	✓		✓		✓
5.	Andika Juliansyah	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Apdil Ridho Harli	✓	✓	✓		

7.	Arini Rahmayanti	✓	✓		✓	✓
8.	Daffa Almeir Athalia	✓		✓	✓	✓
9	Dewi Kartika	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Echa Dinda Pratiwi	✓	✓		✓	✓
11	Farel	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Fathiya Anggun	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Hendri Saputra	✓		✓	✓	✓
14.	Lira Permata	✓	✓			
15.	M. Andhika	✓	✓		✓	
16.	M. Putra Zuliansyah	✓		✓	✓	✓
17.	M. Silva Ridwansyah	✓	✓	✓	✓	✓
18.	M. Tegar Perdana	✓	✓	✓		
19.	Maisun Nabila	✓	✓	✓	✓	✓
20.	Maudi Tri Andini	✓	✓			✓
21.	Putri Cicilia	✓	✓	✓	✓	✓
22.	Satria	✓	✓	✓	✓	✓
23.	Shaila Diani	✓	✓	✓		✓
24.	Syahfira	✓	✓		✓	✓
25.	Topan Abdul Hafizzeni	✓	✓	✓	✓	✓
26.	Tri Indah Retnosari	✓	✓	✓	✓	✓
	Jumlah	26	19	20	20	

Keterangan Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar:

1 = Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berangsur

2 = Menanggapi pertanyaan yang diberikan guru

3 = Berani bertanya didalam kelas atau aktif

4 = Mampu bekerja kelompok

5 = Mampu menjawab soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan tabel diatas hampir seluruh peserta didik berkembang aktif didalam kelas seperti yang ditunjukkan dalam kriteria keberhasilan nomor 1 yaitu “Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung” ada 26 siswa dari 26 siswa yang berarti seluruh siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung karena strategi yang di gunakan oleh guru bersifat menarik serta ada 22 siswa dari 26 siswa yang memenuhi standar kriteria keberhasilan belajar nomor 5 yaitu “Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.” Ditunjukkan dari data tersebut siswa mengalami peningkatan keaktifan dalam proses belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*

#### **D. Peningkatan Kreativitas siswa di Siklus I dan II Dalam Pembelajaran**

Setiap akhir pertemuan setiap siklus diadakan tes evaluasi. Pada akhir siklus I dan II siswa diberi soal sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Tes evaluasi ini diberikan untuk mengetahui apakah materi telah diserap dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan tes evaluasi atas penerapan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran



IPA materi perubahan wujud benda yang telah diberikan pada siklus I dan II maka terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan-peningkatan yang cukup baik tersebut disebabkan kelemahan-kelemahan pada siklus I berhasil diperbaiki pada siklus II. Pada peningkatan aktivitas siswa tentu saja dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam menjelaskan dan membimbing proses belajar mengajar menulis paragraf argumentasi melalui pembelajaran berbasis masalah.

Dalam proses pembelajaran dengan strategi *Creative Problem Solving* ini siswa lebih aktif dan kreatif didalam kelas, lebih aktif mengemukakan pendapat, serta mampu memecahkan masalah dan dapat mengerjakan soal yang diberikan peneliti dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sehingga didapat nilai siswa yang memuaskan. Adapun ciri yang ditunjukkan siswa setelah dilakukan siklus I dan siklus II adalah:

- a) Siswa sudah tidak takut memberi pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dimengerti kepada guru
- b) Siswa yang bertanya kepada guru secara klasikal sudah berkurang, siswa sudah berani menjawab perorangan
- c) Saat guru menerangkan materi, siswa mengikuti dengan baik. Sehingga materi perubahan wujud benda dapat mengerti oleh siswa
- d) Dalam penyampaian materi pada kelompoknya siswa sudah terorganisir, sehingga siswa tidak melakukan aktivitas lain seperti bermain dengan teman sebangkunya.

- e) Guru sangat menguasai tahapan-tahapan tipe strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*, sehingga kegiatan siswa sudah terarah sesuai dengan tujuan perbaikan pembelajaran
- f) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran sudah sangat efektif sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat
- g) kreativitas siswa didalam kelas pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda semakin meningkat.

Diperolehnya hasil tersebut dimungkinkan karena dalam pembelajaran menggunakan strategi *Creative Problem Solving* siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar, siswa berani mengajukan pendapatnya, berani berbicara didepan kelas, bisa bekerjasama dengan teman kelompoknya secara terorganisir dengan baik dan lain sebagainya.

Disini dapat dilihat bahwa peserta didik cenderung senang dengan cara pembelajaran ini karena proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari antusias anak dalam mengikuti pembelajaran IPA, keberanian anak dalam mengemukakan pendapat serta kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah yang dapat dilihat dari daftar hasil tes siswa.

Jenis prilaku dengan beberapa indikator yang menjadi pengamatan guru untuk menilai peningkatan kreatifitas belajar anak antara lain:

- a) Antusias peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang ditunjukkan dengan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tampak bersemangat dalam mengerjakan tugas, serta berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan.
- b) kreativitas siswa dapat dilihat dari siswa tidak ragu untuk bertanya jika belum jelas serta mampu berdiskusi dengan teman yang lainnya dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru.

#### **E. Pembahasan**

Pembahasan keberhasilan peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan strategi *Creative Problem Solving* dan dibantu dengan media gambar memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap kreativitas belajar siswa mata pelajaran IPA setelah dilakukan siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama, peserta didik masih belum terbiasa menggunakan strategi *Creative Problem Solving* dilihat dari masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung. Namun pada saat pertemuan kedua siswa terlihat mulai memperhatikan guru didepan kelas dan beberapa siswa sudah berani mengajukan pertanyaan didepan kelas.

Di siklus II peningkatan kreativitas belajar pelajaran IPA semakin terlihat, pada siklus II pertama ini sebagian besar peserta didik sudah tidak pasif lagi karena pesertadidik sudah mampu berkomunikasi dengan temannya dan mengutarakan pendapatnya juga mau bekerja sama dalam

kelompok. Peningkatan kreativitas belajar semakin terlihat di pertemuan kedua pada siklus II, dilihat hamper seluruh siswa mampu bekerja kelompok dengan baik, berani mengemukakan pendapat, serta berani bertanya didalam kelas.berikut tabel pemaparan hasil kreativitas belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel IV**

**Laporan hasil kreativitas belajar peserta didik pada prasiklus,  
siklus I dan siklus II di MIN 4 Bandar Lampung**

No.	Nama	Jumlah siswa yang memenuhi standar keberhasilan			
		Standar	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Abu Umar Abdillah	5	3	3	5
2.	Ade Cika Alensia	5	2	3	5
3.	Alfariji	5	2	3	5
4.	Aliya Choiyah	5	2	3	5
5.	Andika Juliansyah	5	2	3	5
6.	Apdil Ridho Harli	5	1	2	3
7.	Arini Rahmayanti	5	2	4	4
8.	Daffa Almeir Athalia	5	1	3	4
9.	Dewi Kartika	5	2	2	5
10.	Echa Dinda Pratiwi	5	1	2	4
11.	Farel	5	2	3	5
12.	Fathiya Anggun	5	2	5	5
13.	Hendri Saputra	5	2	2	4
14.	Lira Permata	5	1	2	2
15.	M. Andhika	5	2	3	3
16.	M. Putra Zuliansyah	5	3	4	4
17.	M. Silva Ridwansyah	5	2	2	5
18.	M. Tegar Perdana	5	1	3	3
19.	Maisun Nabila	5	1	2	5
20.	Maudi Tri Andini	5	1	1	3
21.	Putri Cicilia	5	3	3	5

22.	Satria	5	1	2	5
23.	Shaila Diani	5	2	2	4
24.	Syahfira	5	4	5	4
25.	Topan Abdul Hafizzeni	5	2	2	5
26.	Tri Indah Retnosari	5	2	4	5

Dilihat dari daftar tabel diatas, maka penggunaan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* dinyatakan berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran IPA. Disiklus I dapat dilihat siswa mulai mengalami peningkatan belajar meskipun banyak siswa yang belum memenuhi standar kreativitas belajar, namun pada siklus II dilihat lebih banyak siswa yang mengalami kemajuan belajar yang cukup baik karena lebih banyak siswa yang memenuhi 5 standar keberhasilan belajar siswa yaitu:

1 = Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung

2 = Menanggapi pertanyaan yang diberikan guru

3 = Berani bertanya didalam kelas atau aktif

4 = Mampu bekerja kelompok

5 = Mampu menjawab soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini di dapat bahwa penerapan strategi pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreatifitas siswa serta hasil belajar yang diperoleh kelas V di MIN 4 Bandar Lampung pada mata pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal yang diberikan guru tersebut dapat dilihat dari hasil tes serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran *creative problem solving*. Hampir seluruh peserta didik berkembang aktif didalam kelas seperti yang ditunjukkan dalam kriteria keberhasilan di siklus II nomor 1 yaitu “Memperhatikan guru saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung” ada 26 siswa dari 26 siswa yang berarti seluruh siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung karena strategi yang di gunakan oleh guru bersifat menarik serta ada 22 siswa dari 26 siswa yang memenuhi standar kriteria keberhasilan belajar nomor 5 yaitu “Mampu menjawab semua soal yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan.” Ditunjukkan dari data tersebut siswa mengalami peningkatan keaktifan dalam proses belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan 2 siklus dinyatakan berhasil meningkatkan kompetensi siswa yang ditinjau dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan, Karena menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa tidak merasa bosan selama kegiatan



pembelajaran berlangsung dan kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan. Materi yang disampaikan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* menjadi mudah dipahami dan mudah diingat. Nilai tambah dari penerapan strategi *Creative Problem Solving* ini siswa yang berpartisipasi semakin menambah keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat.

## **B. Saran**

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan tindakan kelas, maka saran yang didapat adalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* guru hendaknya dapat menciptakan kondisi yang aktif, serta sering memberi motivasi kepada seluruh siswa agar terdorong untuk aktif dalam pembelajaran
- 2) Pada penerapan strategi *Creative Problem Solving* saat presentasi di depan kelas hendaknya guru memperhatikan waktu, sehingga presentasi dapat dilakukan dengan baik
- 3) Strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* perlu dikembangkan lagi hingga dapat diterapkan pada materi lain.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

---

**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Maya Puspita Sari  
NPM : 1211100023  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah/PGMI  
Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd  
Judul Skripsi : “Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Dengan Menggunakan Strategi *Creative Problem Solving* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V DI MIN 4 Bandar Lampung”

No.	Tanggal Konsultasi	Masalah yang di Konsultasikan	Paraf PA II

Bandar Lampung, 2019

Pembimbing II

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012002**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

---

**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Maya Puspita Sari

NPM : 1211100023

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah/PGMI

Pembimbing I : Dr. Siti Fatimah, M.Pd

Judul Skripsi : “Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Dengan Menggunakan Strategi *Creative Problem Solving* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V DI MIN 4 Bandar Lampung”

No.	Tanggal Konsultasi	Masalah yang di Konsultasikan	Paraf PA I

Bandar Lampung, 2019

Pembimbing I

**Dr. Siti Fatimah, M.Pd**

**NIP. 197211211998032007**